

Deck "spiritmonger" - 1/2

Jugement va sortir et pleins de bonnes cartes avec, ce qui signifie plein de nouveau deck. En attendant, voici mon deck (type II) noir/blanc/vert...

Jugement va bientôt sortir et pleins de bonnes cartes avec, ce qui signifie plein de nouveau deck. En attendant, voici mon deck

Voici la liste des cartes constituant le deck (amélioré selon l'environnement rapide du T2) ([type II](#)) que je joue plus l'explication pour le jouer. Je l'ai surnommé spiritmonger en référence à ma carte d'apocalypse préférée ; le trafiquant d'esprits.

- 4 contrainte {c}
- 2 birds of paradies {r}
- 3 morts de llanowar {u}
- 4 chevalier de llanowar {c}
- 2 aumonier bien aimé {u}
- 3 lynx spectral {r}
- 2 Arène phyrexiane {r}
- 3 trafiquant d'esprits {r}
- 4 justification {r}
- 2 action pernicieuse {r}
- 1 colère de dieu (ou défaite){r}
- 2 Ange de la désolation {r}
- 4 explosion vitale {r}
- 3 argousin mystique {r}

- 3 cité d'airain {r}
- 1 caverne de koilos {r}
- 2 Landes de Llanowar {r}
- 2 brousaille {r}
- 5 marais
- 4 forêt
- 3 plaine

Reserve :

- 3 colère de dieu {r}
- 4 persecution
- 3 Héros de gérrard {r}
- 4 insistance{c}
- 1 lynx spectral{r}

But du jeu : Le principe est simple, c'est un mélange de toutes les bonnes cartes ou du moins des bonnes cartes apocalypse (au départ). Le deck tue avec ses créatures surpuissantes, et défend avec les plus petites, mais possède énormément de cartes de gestions qui assurent un milieu de partie.

Technique : Poser au plus vite les arène phyrexiane pour le card avantage. Sont disponible aussi les morts et les oiseaux pour avoir plus de mana plus vite. Puis gerer le jeu adverse avec les contraintes, et les petites créatures que sont le lynx (qui regénère, n'oublions pas), le chevalier et l'aumonier (chacun protégé d'une couleur, ou des créatures pour l'aumonier). Justification gère les problèmes restants. Le trafiquant est d'ailleurs très vite posé. Puis, si le trafiquant ne perce pas, on soulève la colère des dieux qui balaye la table

Deck "spiritmonger" - 2/2

pour faire place à l'ange de la désolation qui détruit tout les terrain. Sans créature ni terrain, l'adversaire aura du mal à gerer la 5/4 vol qui tue en 4 tours (zut, t'avais kavru langeufeu ?-). Sinon, en cas de problème il reste action pernicieuse (un conseil détruire tout les permanent en dessous de 5 pour laisser le trafiquant tout seul). avec toutes ces cartes de destruction de masse, l'argoussin sera vite une 6/6 vol. En ce moment les morts de Llanowar sont indispensables puisqu'ils peuvent bloquer la carte conçue par John Finkel très à la mode (Infiltrateur Ombremage : 1/3 pour 3, ne peut être bloqué que par des créatures noires, quand elle inflige des blessures de combat à un adversaire, piocher une carte).

Faiblesse : En fait, maintenant que je l'ai amélioré, il n'y a que des jeux bleus qui m'en battu, d'où la réserve...

Variante : On pourrait rajouter pleins de cartes que j'ai exclues par dépréciation. De plus, jugement va bientôt sortir alors, il y aura bientôt plein de cartes à bon potentiel qui pourront s'ajouter. Mais avec jugement, le T2 va lui aussi changer, et le deck risque encore de ne plus être adapté à son environnement...

[Tu n'as rien compris ?](#)